



Proyecto de Innovación

Convocatoria 2017/18

Nº de proyecto: 277

Título: “METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN Y HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO. COMUNIDADES DE APRENDIZAJE VIRTUAL”

Dra. Pilar Gutiez Cuevas

Facultad de Educación - Centro de Formación del
Profesorado.

Departamento de Didáctica y Organización Escolar

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

Con este proyecto se pretende desarrollar estrategias metodológicas para la formación del profesorado en competencias tecnológicas, por medio de las comunidades virtuales de aprendizaje fomentado así el trabajo colaborativo.

El número de tecnologías útiles para una variedad diferentes de actividades formativa-educativas es ya bastante grande y en constante aumento (Specht & Klemke, 2013) y los experimentos y estudios científicos confirman cada vez más la utilidad de utilizar varias tecnologías (Schmitz, Klemke y Specht, 2014).

Existen carencias en la capacitación formal y de apoyo a las habilidades digitales entre el profesorado universitario (Johnson et al., 2014). Actualmente y después de varias décadas de implantación, el profesorado sigue sin hacer, un uso didáctico, masivo, diario y continuado de estas herramientas por lo que se estima conveniente desarrollar el presente Proyecto de forma que a través de un análisis exhaustivo de las necesidades demandadas por los profesionales de la educación y un desarrollo adecuados de los objetivos planteados se establezca una posible guía formativa desde la que poder proporcionar los conocimientos teórico-prácticos adecuados para la adaptación cambiante a la que se ven sometidos los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las tecnologías, tal y como demuestran diferentes estudios, señalan las grandes posibilidades que presentan, así como también sobre las barreras (por ejemplo, Caspian Learning Learning, 2008, Pollara, 2011). Hasta ahora, las universidades de toda Europa han establecido sistemas de gestión del aprendizaje (Learning Management Systems - LMS), pero se utilizan más bien de una manera básica, como la carga de archivos PDF para escenarios de aprendizaje combinado (Barthelmeß, 2015, Haug, Oberschelp y Schmid, 2011, Henning, 2015)

En este sentido, a través de las comunidades de aprendizaje se pretende establecer un equipo de agentes activos que aporten conocimientos y experiencias prácticas asociadas a su quehacer pedagógico mediante el uso de la tecnología (plataformas virtuales, etc.) y de la práctica en el aula de metodologías participativas “aulas inversas”. Uno de los aspectos positivos derivados del uso de esta estrategia es que permite una implicación directa sobre la formación que se va a impartir teniendo en cuenta las necesidades detectadas (cuestionario de evaluación inicial), así como la adecuación a una demanda teórica-práctica de los integrantes. De esta forma el profesorado (en activo y futuro) podrá sentar las bases de la adquisición de las competencias pertinentes a este respecto con la finalidad de dar respuesta a una sociedad emergente y cambiante a nivel tecnológico desde el que el sistema educativo se ve afectando de forma muy directa como

consecuencia de la implantación de nuevas formas y modalidades de enseñanza.

Las instituciones de educación superior de toda Europa apuestan por las tecnologías y modelos innovadores (Unión Europea, 2014, HRK, 2014, Johnson et al., 2014), aunque el número de las universidades que los utilizan es reducido (European University Association, 2014).

Con nuestro proyecto tratamos de mejorar la calidad de la enseñanza de los profesores mediante el perfeccionamiento de sus conocimientos sobre el uso de las tecnología y su utilización, formando al profesor para que combine un método de enseñanza específico y proporcionarle directrices adecuadas para su implementación.

Objetivo del proyecto y propuestas de valor del mismo

Objetivo General:

Desarrollar competencias tecnológicas para la mejora de la formación docente a través de comunidades de aprendizaje.

Objetivos Específicos:

- Desarrollar competencias y habilidades tecnológicas a través del uso de plataformas tecnológicas.
- Fomentar el conocimiento en entornos digitales entre profesores y estudiantes.
- Actualizar la práctica educativa mediante la utilización de herramientas pedagógicas de innovación para la mejora de la calidad docente.
- Generar conocimiento de diferentes enfoques educativos en la práctica docente desde la perspectiva de la investigación-acción.
- Diseñar planes formativos a través de la implementación de nuevos instrumentos tecnológicos centrados en el desarrollo teórico-práctico.
- Avanzar en la calidad de los procesos y resultados de enseñanza-aprendizaje a través del uso de herramientas tecnológicas.
- Fomentar las nuevas competencias tecnológicas que den respuesta a los emergentes modelos de enseñanza.

2. Objetivos alcanzados

Al desarrollar este proyecto hemos construido una comunidad de aprendizaje virtual, con una metodología colaborativa y llevando a cabo un aprendizaje significativo mediante la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). (campus virtual).

Los objetivos alcanzados han sido los siguientes:

- a) Detección de estado inicial en la formación de las TIC por parte de los alumnos. Cuestionario Inicial.
- b) Fomentar el uso de las TIC de aprendizaje a través de la plataforma digital.
- c) Generar un aprendizaje colaborativo a través de la plataforma digital.
- d) Generar aulas con metodologías participativas (aulas inversas) a través de la plataforma digital.
- e) Fomentar el uso de métodos, estrategias y herramientas informáticas e indagar en ello.
- f) Conocer el estilo de aprendizaje que utilizan los alumnos a través de la plataforma digital.

Los objetivos se han conseguido con el desarrollo de los principios metodológicos presentes en el proyecto

- Individualización. Se ha fomentado además el aprendizaje individualizado en el uso de la plataforma digital.
- Globalización e interdisciplinariedad. Con el fomento del uso de la plataforma virtual como herramienta tecnológica se ha conseguido que los aprendizajes tengan carácter global e interdisciplinar.
- Adecuación al contexto. A través de la comunidad de aprendizaje digital hemos fomentado la formación a la adecuación de las nuevas necesidades en el campo del aprendizaje.
- Operatividad: Se ha realizado la consecución de la operatividad en el uso de la plataforma digital como herramienta de aprendizaje.
- Normalización: Se ha fomentado el uso del campus virtual generando una normalización en el uso para el aprendizaje.
- Formación global: El uso del campus virtual como herramienta de aprendizaje ha desarrollado y ampliado la formación global del alumno.

- Socialización: A través de la comunidad de aprendizaje virtual y del aprendizaje cooperativo se ha fomentado la socialización del grupo de alumnos.
- Acciones participativas: Las acciones participativas se han llevado a cabo a través de los distintos cuestionarios utilizados en el Proyecto.

El desarrollo de los objetivos anteriores ha proporcionado en los grupos tanto de investigadores como de implementación de actividades, procesos de enseñanza aprendizaje desde el constructivismo. Por otra parte, nos ha permitido como docentes elaborar y difundir materiales curriculares y documentos de apoyo al profesorado.

Se ha conseguido el diseño de modelos para la formación del personal docente y la realización de programas específicos destinados a la actualización científica y didáctica del profesorado. Nos ha permitido elaborar y difundir materiales en soporte digital y audiovisual de las asignaturas impartidas por el profesorado participante en el proyecto, con el fin de que las tecnologías de la información y la comunicación, sean un instrumento ordinario del trabajo en el aula.

Se han podido realizar programas de formación específicos en el ámbito de la aplicación en el aula de las TIC. Por parte del grupo, se ha contribuido a mantener el Portal de recursos educativos del Departamento y la creación de redes sociales para facilitar el intercambio de experiencias y recursos entre el profesorado.

El espacio del aula se ha convertido en el lugar donde realizar los procesos de enseñanza aprendizaje a través de propuestas prácticas, donde el alumno era el protagonista que aprendía haciendo.

El aprendizaje en la práctica propiciada por la metodología de las aulas inversas ha supuesto la adquisición de aprendizajes significativos, manifestados en los procesos de evaluación. Base fundamental del constructivismo en educación.

Todas nuestras asignaturas tienen como competencia transversal el desarrollo del trabajo con TIC y, en este sentido, se han propuesto proyectos para exposición con medios tecnológicos, desarrollando la herramienta de la Pizarra Digital Interactiva por ser el medio que concentra la integración de otras herramientas tecnológicas.

Se ha conseguido en los alumnos, despertar el interés y la necesidad de conocer otros contextos de intervención educativa, basada en las necesidades de los alumnos y en el uso de herramientas tecnológicas para desarrollar el curriculum.

3. Metodología empleada en el proyecto

En nuestro proyecto y a través de la comunidad de aprendizaje generada, hemos utilizado una metodología participativa “aulas inversas”. Del uso de esta aplicación metodológica se deriva que aquella permite una implicación directa sobre la formación que se va a impartir teniendo en cuenta las necesidades detectadas (cuestionario de evaluación inicial), así como la adecuación a una demanda teórica-práctica de los integrantes.

Se ha podido comprobar un resultado positivo en el aprendizaje significativo y en el estilo de aprendizaje de los alumnos en relación al uso de las nuevas tecnologías a través de la comunidad de aprendizaje en la plataforma virtual.

El modelo de aula invertida abarca todas las fases del ciclo de aprendizaje (dimensión cognitiva de la taxonomía de Bloom):

Conocimiento: Ser capaces de recordar información previamente aprendida

Comprensión: “Hacer nuestro” aquello que hemos aprendido y ser capaces de presentar la información de otra manera

Aplicación: Aplicar las destrezas adquiridas a nuevas situaciones que se nos presenten

Análisis: Descomponer el todo en sus partes y poder solucionar problemas a partir del conocimiento adquirido

Síntesis: Ser capaces de crear, integrar, combinar ideas, planear y proponer nuevas maneras de hacer

Evaluación: Emitir juicios respecto al valor de un producto según opiniones personales a partir de unos objetivos dados.

Otros Principios Metodológicos implicados han sido los siguientes:

- Individualización. Aprendizaje individualizado en el uso de la plataforma digital.
- Globalización e interdisciplinariedad. Con el fomento del uso de la plataforma virtual como herramienta tecnológica
- Adecuación al contexto. A través de la comunidad de aprendizaje digital.
- Operatividad: Con el uso de la plataforma digital como herramienta de aprendizaje.
- Normalización: Uso del campus virtual para el aprendizaje.
- Formación global: El uso del campus virtual para la formación global del alumno.
- Socialización: A través del aprendizaje cooperativo se ha fomentado la socialización del grupo de alumnos.
- Acciones participativas: A través de los distintos cuestionarios y comunicación virtual, utilizados en el Proyecto.

4. Recursos humanos

Los recursos humanos que caracterizan y constituyen este proyecto de investigación han sido los elementos activos que han permitido garantizar el logro de los objetivos planteados inicialmente, constatar los alcanzados y sentar las bases de los aspectos de mejora de cara a futuros estudios. En este sentido, podemos decir que ha constituido el apoyo teórico y desarrollo de la práctica a lo largo del desarrollo del citado proyecto. A continuación, se expone de forma concisa el personal humano participante.

Responsable del Proyecto. Departamento Didáctica y Organización Escolar. UCM.

Dra. PILAR GUTIEZ CUEVAS. 02509795N. PDI de la Universidad Complutense.

Profesora Titular de la Facultad de Educación-Centro de Formación del Profesorado.

Componentes PDI de la Universidad Complutense. Profesores Asociados de la Facultad de Educación-Centro de Formación del Profesorado.

Dr. VÍCTOR DEL TORO ALONSO. 46936477D.

Dra. CRISÁLIDA RODRÍGUEZ SERNA. 13903462P

Dra. MARÍA DE LAS NIEVES TORRES BARRAGÁN 26235888H

Dra. VICENTA VICTORIA MUÑOZ GARRIDO 07433916V

Dra. MARÍA DEL CASTELLAR LÓPEZ GUINEA 03847133S

Dña. PATRICIA PALOMO PANIAGUA 50460638H

Dña. LAURA SEQUERA MOLINA 51915762R

D. JUAN JOSÉ PRIETO. 51414239Q

Profesora UCM Dra. PALOMA ANTÓN ARES. 50402617A

Dña. MÓNICA JIMÉNEZ ASTUDILLO 52892875M Colaboradora Honorífica de la Facultad de Educación-Centro de Formación del Profesorado. UCM.

Otros sectores: D. OSCAR GARCÍA-RAMA GARCÍA. 50970100F y Dña. ROCÍO CARRASCO CARRASCO. 51068698G

Los recursos humanos como línea central de la calidad de todo proyecto de investigación deben cumplir una serie de aspectos centrados básicamente en la identidad como grupo y en el desarrollo de una serie de actividades adaptables a las particularidades de cada uno de los miembros y del objetivo central de la investigación, aunando su formación específica y experiencia profesional.

En este sentido, se desarrolla en el siguiente punto las actividades centrales llevadas a cabo en el periodo de duración de este proyecto.

5. Desarrollo de las actividades

Adentrándonos en mayor profundidad en las actividades desarrolladas en el proyecto cabe destacar diversos niveles de trabajo, entre los profesionales que forman el equipo de investigación como pueden ser:

- Seminarios: reuniones periódicas entre los miembros integrantes del equipo del proyecto (docentes de las diferentes materias implicadas) con la finalidad de establecer los pilares metodológicos del quehacer pedagógico de las clases. Se establece una clara cohesión entre tecnología, educación, aprendizaje significativo y trabajo colaborativo.
- Cuestionarios: puesta en marcha de aplicación de una serie de cuestionarios (cuestionario inicial, cuestionario final, estilos de aprendizaje y cuestionario de pensamiento crítico) para poder evaluar los conocimientos previos, opiniones, valoraciones, aspectos de mejora, etc. de los alumnos con el objetivo de poder sentar las bases centrales de cara a mejorar los procesos de enseñanza de los docentes.

Un adecuado análisis de los cuestionarios aplicados a los alumnos que han participado en la capacitación del citado Proyecto, nos permite extraer resultados significativos de cara a arrojar luz sobre las inquietudes presentadas o las necesidades en relación a las metodologías docentes que se precisan con la finalidad de poder cubrir las necesidades presentadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Centrándonos en la aplicación de los cuestionarios que se han utilizado, cabría destacar los ítems relacionados con los estilos de aprendizaje (reflexivo, activo, teórico, pragmático), las actividades y recursos utilizados en el aula, la vinculación de los contenidos de la materia y su futura aplicación práctica en el ejercicio de la profesión.

- Utilización, uso y fomento del campus virtual como herramienta de aprendizaje en nuestra comunidad virtual.
- Realización de página Google Sites para apoyo y seguimiento de Prácticum, TFM y TFG.

Desarrollamos esta herramienta para compartir el seguimiento de Prácticum, Trabajo Fin de Grado (TFG) y Trabajo Fin de Máster (TFM). Se trata trabajar de forma colaborativa la dirección de estos trabajos de nuestros alumnos en la

Facultad de Educación de la Universidad Complutense, en principio, pero para desarrollar esta herramienta como comunidad virtual abrimos la participación a otras facultades y universidades.

A través de este medio iremos hemos hecho propuestas relacionadas con la documentación de apoyo que proporcionamos a nuestros alumnos, la metodología de seguimiento, procesos de evaluación y todos aquellos aspectos que de forma individual hemos trabajado en estas situaciones de aprendizaje. De forma, que se ha generado la sinergia de diversidad de procedimientos y procesos de desarrollo de competencias de la comunidad virtual de aprendizaje, que supone compartir nuestros estilos de enseñanza, utilizando esta herramienta de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

- Focus Group: Debates académicos entre los miembros integrantes del Equipo del Proyecto (docentes de diferentes materias y diferentes departamentos universitarios).
- Gestión, realización y difusión del I Congreso de Pedagogía Hospitalaria. Uno de las actividades en la que se ha trabajado desde este proyecto ha sido este congreso. Dentro de los objetivos de esta actividad figuraba el incorporar aspectos de la tecnología que contribuya a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en aquellos alumnos convalecientes y que están escolarizados en aulas hospitalarias o en modalidades similares.
- Tratamiento de la información presentada en aula, como los ítems que destacan por estar centrados en analizar: la organización y gestión de los centros respecto a las metodologías, recursos utilizados en las aulas, la importancia del trabajo en equipo y del aprendizaje autónomo, la implicación de la gestión en la calidad de los resultados y procesos educativos.
- Cooperación de enriquecimiento con el proyecto europeo Erasmus + “ADULET”. Aportación de ideas y materiales. Uno de los puntos a tener en cuenta, durante este curso, ha sido la conexión con ADULET, proyecto en el que colaboramos varios integrantes de este grupo de colaboración. Esta conexión se ha basado en poner en práctica algunos de los materiales diseñados y trabajados en el proyecto europeo. Principalmente, hemos incorporado ideas basadas en metodologías docentes incorporando tecnología digital como plataformas e-learning, mapas mentales on-line, videoconferencias, debates o discusiones on-line, gamificación, etc.

A lo largo de este proyecto de innovación desde la Universidad Complutense, hemos trabajado una serie de actividades, entre las que destacamos:

- Dinámicas de grupo como paso previo a la elaboración de un sociograma, con la aplicación de la sociometría, como base de la elaboración de grupos colaborativos.
- Prácticas de relajación, como estrategia para la utilización en el aula como recurso.
- Asistencia a Jornadas de Familia y de Pedagogía Hospitalaria, realizadas en la Facultad de Educación, propuestas y realizadas por el equipo de investigación.
- Utilización de tecnologías de información y comunicación.
- Debates de profundización de contenidos a partir de artículos de investigación en el campus virtual.
- Construcción de mapas conceptuales colaborativos.
- Gamificación para la construcción de un tema.
- Resolución de casos reales en grupos con distintos perfiles profesionales, utilizando vídeos y estudios de casos desde la plataforma virtual.
- Preparación de materiales adaptados compartidos virtualmente y por redes sociales.
- Colaboración conjunta en la resolución de casos. Creación de bancos de actividades y recursos en el aula.
- Exposiciones por videoconferencia.

La actividades descritas se han llevado a cabo en las siguientes asignaturas:

- Dirección de Centros Educativos.
- Intervención temprana en alteraciones físicas, motóricas y sensoriales. Master Atención Temprana.
- Bases Didácticas para la Atención a la Diversidad. Grado Primaria.
- Estrategias Didácticas de Atención a la Diversidad. Grado Pedagogía
- Pedagogía Hospitalaria: Cuidados Centrados en el Desarrollo. Máster Atención Temprana.
- Tecnologías de Apoyo y TIC en Atención a la Diversidad. Máster de Educación Especial.
- Planificación de Unidades de Información y Documentación.
- Prácticum, TFM y TFG.

6. Anexo

Virtualización de las asignaturas.

PEDAGOGÍA HOSPITALARIA: CUIDADOS CEN (Clases teóricas y/o prácticas) (Grupo T6)

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / 17-588104

 [Novedades](#)

 [I Congreso Universitario de Pedagogía Hospitalaria](#)

Tema 1

 [PROGRAMA PEDAGOGÍA HOSPITALARIA](#)

 [PRESENTACIÓN](#)

 [06/02 Tarea 1 Ficha](#)

 [06/02 Tarea 2 Normas APA](#)

 [06/02 Tarea 3 Bases Metodológicas](#)

 [13/02 Tarea 4 Cuestionario Inicial](#)

 [13/02 Justificante.](#)

Tema 2

 [DINÁMICAS DE GRUPO](#)



CUESTIONARIO INI I

BASES DIDÁCTICAS PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

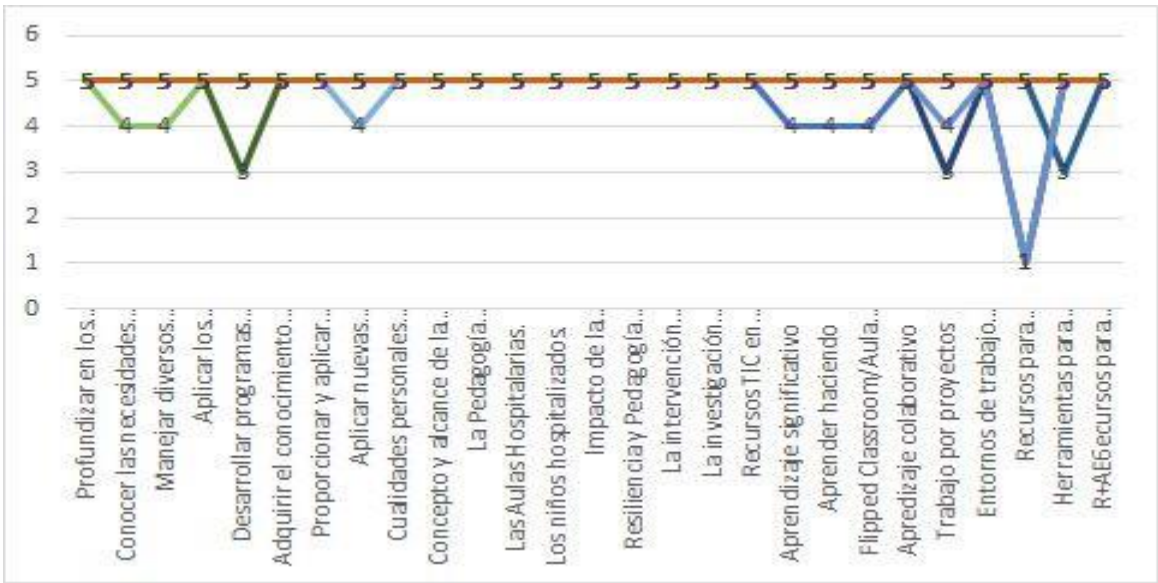
Tu dirección de correo electrónico

SIGUIENTE

The graph displays the frequency of use for 15 digital resources across 15 educational contexts. The Y-axis ranges from 0 to 6. The X-axis lists the contexts. The resources are represented by different colored lines: blue, orange, green, grey, and yellow. The data shows that some resources are used frequently across many contexts (e.g., blue lines at 5), while others are used less frequently or only in specific contexts (e.g., green lines at 1).

Contexto	Blue	Orange	Green	Grey	Yellow
Profundizar en los distintos niveles...	4	3	2	2	3
Conocer las necesidades...	4	3	3	3	3
Manejar diversos programas de...	2	3	3	3	3
Aplicar los conocimientos de...	5	4	4	4	4
Desarrollar programas de...	5	2	2	2	2
Adquirir el conocimiento necesario...	1	1	1	1	1
Proponer y aplicar...	3	3	3	3	3
Aplicar nuevas estrategias de...	5	4	4	4	4
Cualidades personales para el...	5	2	2	2	2
Concepto y alcance de la...	4	3	3	3	3
La Pedagogía Hospitalaria y la...	1	1	1	1	1
Las Aulas Hospitalarias...	1	1	1	1	1
Los niños hospitalizados...	3	3	3	3	3
Impacto de la enfermedad en los...	4	4	4	4	4
Resiliencia y Pedagogía Hospitalaria...	1	1	1	1	1
La intervención psicopedagógica...	4	4	4	4	4
La investigación multidisciplinar...	1	1	1	1	1
Recursos TIC en Pedagogía...	3	3	3	3	3
Aprendizaje significativo...	5	4	4	4	4
Aprender haciendo...	3	3	3	3	3
Flipped Classroom/Aula Invertida...	1	1	1	1	1
Aprendizaje colaborativo...	5	4	4	4	4
Trabajo por proyectos...	2	2	2	2	2
Entornos de trabajo como Gmail,...	5	4	4	4	4
Recursos para comunicar se,...	1	1	1	1	1
Herramientas para compartir...	4	4	4	4	4
Recursos para organizar el trabajo:...	2	2	2	2	2

Resultado cuestionario final en Intervención temprana en alteraciones físicas, motóricas y sensoriales.



Cuestionario de Pensamiento Crítico.



CUESTIONARIO DE PENSAMIENTO CRÍTICO CPC 2 (Santiuste et al, 2001)

En cada una de las preguntas del cuestionario se presenta un tipo de respuesta tipo Likert en la que hay que contestar entre 1 y 5, siendo 1 la puntuación más baja y 5 la mas alta.

Datos identificación

1	Tengo fama de decir lo que pienso claramente y sin rodeos.	1
2	Estoy seguro lo que es bueno y lo que es malo, lo que está bien y lo que está mal.	1
3	Muchas veces actúo sin mirar las consecuencias.	0
4	Normalmente trato de resolver los problemas metódicamente y paso a paso.	0
5	Creo que los formalismos coartan y limitan la actuación libre de las personas.	1
6	Me interesa saber cuáles son los sistemas de valores de los demás y con qué criterios actúan.	0
7	Pienso que el actuar intuitivamente puede ser siempre tan válido como actuar reflexivamente.	0
8	Creo que lo más importante es que las cosas funcionen.	1
9	Procuró estar al tanto de lo que ocurre aquí y ahora.	1
10	Disfruto cuando tengo tiempo para preparar mi trabajo y realizarlo a conciencia.	1
11	Estoy a gusto siguiendo un orden, en las comidas, en el estudio, haciendo ejercicio regularmente.	1
12	Cuando escucho una nueva idea en seguida comienzo a pensar cómo ponerla en práctica.	1
13	Prefiero las ideas originales y novedosas aunque no sean prácticas.	0
14	Admito y me ajusto a las normas sólo si me sirven para lograr mis objetivos.	1
15	Normalmente encajo bien con personas reflexivas, analíticas y me cuesta sintonizar con personas demasiado espontáneas, imprevisibles.	0
16	Escucho con más frecuencia que hablo.	1
17	Prefiero las cosas estructuradas a las desordenadas.	1
18	Cuando poseo cualquier información, trato de interpretarla bien antes de manifestar alguna conclusión.	1
19	Antes de tomar una decisión estudio con cuidado sus ventajas e inconvenientes.	1
20	Me crezco con el reto de hacer algo nuevo y diferente.	1
21	Casi siempre procuro ser coherente con mis criterios y sistemas de valores. Tengo principios y los sigo.	1
22	Cuando hay una discusión no me gusta ir con rodeos.	0
23	Me disgusta implicarme afectivamente en mi ambiente de trabajo. Prefiero mantener relaciones distantes.	0
24	Me gustan más las personas realistas y concretas que las teóricas.	1
25	Me cuesta ser creativo/a, romper estructuras.	0
26	Me siento a gusto con personas espontáneas y divertidas.	1

El diagrama muestra cuatro estilos de aprendizaje representados por los vértices de un cuadrado: Aprendizaje Activo (Arriba Izquierda), Aprendizaje Reflexivo (Arriba Derecha), Aprendizaje Teórico (Abajo Derecha) y Aprendizaje Pragmático (Abajo Izquierda). En el centro del cuadrado se encuentran tres líneas concéntricas que representan niveles de desarrollo o equilibrio, marcadas con los números 0, 5, 10 y 15.

Activo	Teórico	Reflexivo	Pragmático
345	394	454	366



Google Sites desarrollado en el Proyecto



Desarrollamos esta herramienta para compartir el seguimiento de Prácticum, Trabajo Fin de Grado (TFG) y Trabajo Fin de Máster(TFM). Se trata trabajar de forma colaborativa la dirección de estos trabajos de nuestros alumnos en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense, en principio, pero para desarrollar esta herramienta como comunidad virtual abrimos la participación a otras facultades y universidades.

A través de este medio iremos haciendo propuestas relacionadas con la documentación de apoyo que proporcionamos a nuestros alumnos, la metodología de seguimiento, procesos de evaluación y todos aquellos aspectos que de forma individual hemos trabajado o pensamos trabajar en estas situaciones de aprendizaje. De forma, que se genere la sinergia de diversidad de procedimientos y procesos de desarrollo de competencias de la comunidad virtual de aprendizaje, que supone compartir nuestros estilos de enseñanza, utilizando esta herramienta de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).



Haz clic para editar el texto

PROYECTO: METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN Y HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO. COMUNIDADES DE APRENDIZAJE VIRTUAL

El objetivo de este proyecto es la reflexión, conceptualización y puesta en práctica de metodologías y herramientas tecnológicas para la formación del profesorado, a través de comunidades de aprendizaje virtual.

Palabras: INNOVACIÓN, HERRAMIENTAS, TECNOLOGÍAS, FORMACIÓN PROFESORADO, METODOLOGÍA

En este sentido, a través de las comunidades de aprendizaje se pretende establecer un equipo de agentes activos que aporten conocimientos y experiencias prácticas asociadas a su quehacer pedagógico, mediante el uso de la tecnología (plataformas virtuales, etc.) y de la práctica en el aula de metodologías participativas como "aulas inversas". Uno de los aspectos positivos derivados del uso de esta estrategia es que permite una implicación directa sobre la formación que se va a impartir, teniendo en cuenta las necesidades detectadas (cuestionario de evaluación inicial), así como la adecuación a una demanda teórica-práctica de los integrantes. De esta forma el profesorado (en activo y futuro) podrá sentar las bases de la adquisición de las competencias pertinentes a este respecto con la finalidad de dar respuesta a una sociedad emergente y cambiante a nivel tecnológico desde el que el sistema educativo se ve afectando de forma muy directa como consecuencia de la implantación de nuevas formas y modalidades de enseñanza.